

no.610

2000年 5/15

アミューズメント通信

MAY 15, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 図アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9800円(送料共、消費税込)



上の写真は山口県協第15回通常総会のようす

東京ゲームショウ春
**出展社、
来場者とも減**

マイクロソフト社は開発者向け会合のみ

(株)コンビニータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)、上月景正会長)主催「東京ゲームショウ00春」が三月三十一日・四月二日、千葉の幕張メッセ(1・8ホール)で開催され、ユイザーなど十三万七千人が詰めかけた。

この催しは家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年発足、九七年から年二回開かれているもので、今回が八回目。六十六社(前回七十四社)が千二百九十五小間(同千四百八十六小間)に出展。規模、出展社とも回を重ねることに減少傾向にあり、とくに出展社数は過去最少となった。事務局では、ハードウェアの性能アップに対応できない中小ソフトメーカーが増えているのが主な原因と見ている。AM業界関係は十三社(同十四社)だった。

初日のみビジネスデステとし、流通関係者らを招待。後の二日間は一般に開放で盛り上がり入場者数最多を記録した。今回は落着いたシタとなつた。

展示ソフトは全体一三八〇タイトル。二一〇・七%減の十でおり最も多く三万二千九百五人、全体一九六%減となつた。

前回は「PS2」の開で盛り上がり入場者過去最高を記録した。今回は落着いたシタとなつた。

展示ソフトは全体一三八〇タイトル。二一〇・七%減の十でおり最も多く三万二千九百五人、全体一九六%減となつた。

「DC」

東京ゲームショウ00春で、上はセガ社、下はナムコの小間のようす



初公
者も
が、
約
機種
られ
〇%
PS
「一
プレイ
セガ社は世界の複数の
プレイヤーがそれぞれの

一%、ウィンドウズPCC
八%「ワンダースワン」
(WS) 八%、「ネオオジ
オポケットカラー」(N
GP) 七%など。「PS2」
と「PS2」で全体の四
二%を占めており、中小
ソフトメーカーは「PS
S」と互換性がある「P
高めていく。ジャンル別
ではロールプレイング、
アクション／格闘、シミ
ュレーションの順になっ
ている。

国の言語で同時プレイで
きるRPG「ファンタシ
ースター・オンライン」
などネットワークゲーム
の実演を中心に、「サン
パドアマミーゴ」などD
C用ソフトを、サードパ
ーティー分を含め五十五
タイトル展示。また「ド
リャムアイ」や周辺機器
ISOのネットサービス
なども紹介した。

ナムコはPS2用「鉄
拳タッグトーナメント」
を中心に、PS用「オー
バキーン」など四タイ
トル、GB用一タイトル
を展示。また同社ホーム
ページの中の「おんライ
ンらじのかけ帖」を開放し
た。

コナミは「グラディウ
スⅢ&Ⅵ」などPS2用
十タイトル、「DDRサ
ードミックス」などPS
用二十六タイトルほかD
C、N64、GB用の各ソ
フトを紹介。また業務用
「キーボードマニア」「ダ
ンスマニアX」などTV
音楽ゲーム機を六機種展
示した。

カプコンはPS2用「ス
トリートファイターEX」
と「鬼武者」映像のみ

○ノ」シリーズ最新作で超高速電車のPS2用ソフト、PS用「RCでG2」のほかGB用を含め計二十タイトルを展示。アトライスはPS2用、PS用、GB用を含め計八タイトルを紹介したほか、PS2をLANで接続し対戦できるようにした試作ソフトを参考出品した。

サミリはPS用六タイトルとGB用二タイトルを出品。ジャレコはPS用「ステッピングセレクト」ほかDCC用、W用などを展示し、業務用「ドリームオーディション」も出品。テクモはPS2用「デッドオア、ライヴ2」など、バンプレストはPS、DC、GB用を計四タイトル、コンパイルはGB用一タイトルをそれぞれ展示した。なおサン電子は今回物販コーナーに出展しキヤラクタグッズなどを販売した。

このほかアストロールがPS2用フリッパーゲーム「アメリカンアーケード」を出品。このため六〇・七〇年代のフリッ

プレイさせた。また海外
出展コーナーでは韓国の
出版社が業務用TV釣り
ゲーム機などを展示し
た。なおマイクログソフトも
出展したが「X・B・O・X」
に関する展示はなかった。
同機についてはショール
に幕僚のニューオータ
ニで、ソフトメーカーや
流通関係業者を招いた会
合「X・B・O・Xパートナ
ーミーティング」を開き
概要を説明した。これは
三月十日に発表したのと
同じ内容（本紙第68号参
照）を業者向けに説明し

セガ社「DC」で
ネット接続可能

入交社長が初日基調講演

「東京ゲームショウ00春に合わせた講演やセミナーなどが開かれ、うち基調講演として会場内イベントステージで初日、セガ社の入交昭一郎社長が「ネットワークエスタビメントについて」と題し約一時間講演した。

入交社長は、「世界で発売した百六十八タイト

初めてインターネット接続できるDCは、三万台を出荷、うち日本未現在で世界に五百八

万台を出荷、うち日本五十二万台、北米二十万台、欧州二十万台の百万台がセガプロバライ

に登録されている。またDC用ソフトは日本

にしろ、第二世代のネットワーキングサービス提供の時代に入ってきたと言える。今後大きく変わるだろう」と述べた。

そして「ネットワークサービスの中でセガ社は当面、ネットワークエンターテインメントを第一に考え、ゲームプレイそ

ら中六十二タイトルが何らかの形でネット対応となっており、来年三月までに七十タイトルのネット対応ソフトを提供する。こうした状況を踏まえるとして、第二世代のネットワーキングサービス提供の時代に入ってきたと言える。今後大きく変わるだろう」と述べた。

そして「ネットワークサービスの中でセガ社は当面、ネットワークエンターテインメントを第一に考え、ゲームプレイそ

るもの」を大きく変えていく。そのサービスは日本のISAGA、米国セガダットコム、欧州のドリーユーアリーナを通じて展開する。またネットワークゲームの開発用キット「KAGE」(カゲ)も開発し、これによりチャットも含めたロビーをすべて共通化していく。また光ファイバーゲームセンター構想の実験を今年七月、東京台場で「夢博」で実施し、今年末には商業スペースに兼ね十数店舗でスタートさせたい」と語った。

用と連動する「パワー
ストーム2」など、DC用
を各3タイトル、N64用
一タイトルを紹介。業務
用「差メロコレクション」
も出品した。

SNKはNGPとDC
で同時発売予定のリズム
アクションゲーム「クル
クルトゥーン」を中心に
NGP用二十一タイトルに
「ガントレットレジェン
ド」などPS用四タイト
ル、DC用二タイトル、
家庭用ネオジオ「メタル
スラッグ3」を紹介した。
タイトルは「電車でG

「東京ゲームショウ00春」の開会式は会場前で
行なわれた。上月会長が
挨拶し「今回は、ネット
ワークとコミュニケーション
をコンセプトとし
「2000年バージョン
へと進化する」をテーマ
に開催する。この展示会
はこれまで新しいブラッ
トホームによるフレッシ

テーマ

会長が先進性を指摘
ユナイパクトをユーザーに与えてきており、回を追うごとに知名度を上げ、わが国最大級のイベントとして定着することにも、世界からも注目されるまでに成長した。今後魅力あるエンターテインメントソフトを世界に発信しユーザーの期待に応えていきたい」と述べ

日 授 京 プ ラ ユ ナ イ パ ク ト

本ゲーム大賞」の発表
本大会主催「第四回
賞賞式が三月三十日、東
丸の内の国際フォー
ムで開かれ、SCEの
Sソフト「どこでもい
しよ」が大賞に選ばれ
た。

これはハードウェアに
係なくあらゆるゲー
ムソフトの中から優秀作
品を選定するもので、こ
の「CESA大賞」
を「CESA大賞」
として今年から名称
変更した。

今年九九年に国内で
売られた作品を対象に
選定された。

優秀賞はセガ社のDC
用「シマン」、コナミ
のPS用「DDR」など
五作品、また部門賞
のうちプログラム賞に
ムコのDC用「ソウル
ヤリバー」が受賞した。

オープニングで
“N&Cテーマ”

上月会長が先進性を指摘

「東京ゲームショウ00春」の開会式は会場前で行なわれた。上月会長が挨拶し「今回は、ネットワーク&コミュニケーションをコンセプトとし、二〇〇〇年バージョンへと進化する」をテーマに開催する。この展示会はこれまで新しいプラットフォームによるフレッシ

本ゲーム大賞」の発表
本大会主催「第四回
賞賞式が三月三十日、東
丸の内の国際フォー
ムで開かれ、SCEの
Sソフト「どこでもい
しよ」が大賞に選ばれ
た。

これはハードウェアに
係なくあらゆるゲー
ムソフトの中から優秀作
品を選定するもので、こ
の「CESA大賞」
を「CESA大賞」
として今年から名称
変更した。

今年九九年に国内で
売られた作品を対象に
選定された。

優秀賞はセガ社のDC
用「シマン」、コナミ
のPS用「DDR」など
五作品、また部門賞
のうちプログラム賞に
ムコのDC用「ソウル
ヤリバー」が受賞した。

「シーマン」優秀賞

「どこでもいっしょ」が大賞に

本ゲーム大賞」の発表
本大会主催「第四回
賞賞式が三月三十日、東
丸の内の国際フォー
ムで開かれ、SCEの
Sソフト「どこでもい
しよ」が大賞に選ばれ
た。

これはハードウェアに
係なくあらゆるゲー
ムソフトの中から優秀作
品を選定するもので、こ
の「CESA大賞」
を「CESA大賞」
として今年から名称
変更した。

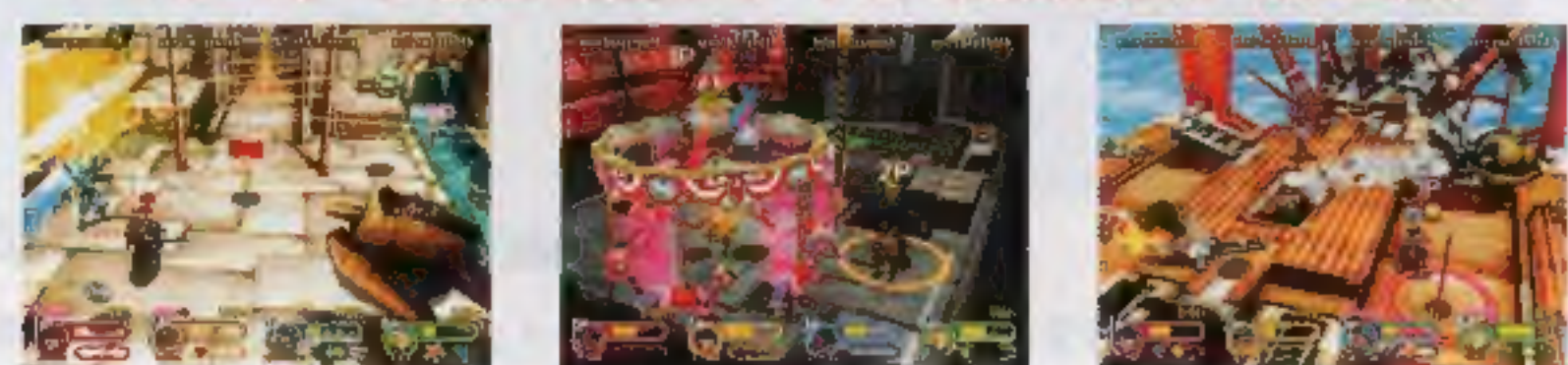
今年九九年に国内で
売られた作品を対象に
選定された。

優秀賞はセガ社のDC
用「シマン」、コナミ
のPS用「DDR」など
五作品、また部門賞
のうちプログラム賞に
ムコのDC用「ソウル
ヤリバー」が受賞した。



暗雲立ち込める大空。大地をゆるめがす雷音とともに
巨大な影が世界を覆いつくす。突如として現れた謎の浮遊城。
悪の策略によって捕らえられたパースストーン戦士達。
果たして彼らの運命は？新たな冒険が今始まる。

激戦!! 4人でバトルロイヤル!! 生き残るのは2人!!
4人同時に遊ぶ。協力して戦うもよし、自分だけ外をすべて龍敵らすもよし。戦法は千変万化。
激油!! 烈々と変化するバトルシチュエーション!!
天や空を回るバックランド。気が付けばいどろマティックな冒険の地。火の地。
集める!! パワーアップの謎、パワーストーン!!
パワーストーンを集めて謎案!! パワーアップした超必殺技を一気に逆転だ。



ビジュアルメモリでドリームキャストとリンク!! 家庭からアーケードへ。遊びが広がる!!

NAOMIに登場しないアイテムを再現しよう!!

ドリームキャスト (ミニ図鑑) を活用。

ビジュアルメモリ

「ミニ図鑑」のアイテムから好きなものをリプレイ。アイテムとしてリプレイ。

ミニ図鑑

ドリームキャスト・コントローラ

「C」ボタンを押すと、ビジュアルメモリからアイテムがドリームキャスト・コントローラを識別!!

アーケード版 (ドリームキャスト)

ドリームキャストで導入されたアイテムがゲーム可能!!

株式会社 **カフコン**

<AM事業部> ●西日本販売部 / 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)6920-3633 FAX.(06)6920-5133
●東日本販売部 / 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
★最新情報が満載のカフコンホームページへアクセス!! > <http://www.cafcon.co.jp/> ※販売のご用命は<AM事業部>まで申し付けください。

CAPCOM FAX 通信 ●最新情報発信中!!
 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
 FAX: 06-6947-4540 知りたき情報満載!! 24時間いつでもお任せ下さい。

セルピュータ 最新情報 ●
 「パワーストーム」オリジナルサウンドトラック
 絶賛好評発売中!! 2,100円(税込)CPCA-1024

セルビュータ 最新情報
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック
 絶賛好評発売中!! 2,100円(税込) CPCA-1024

ASI'00

ASI'00

ASI'00

ASI'00



セガUSA社の小間 (左から) 上原武執行副社長、アラン・ストーン社長、セガ社の前木久副社長、セガUSA社のハウェル・アイビーCOO代理



サミーUSA社の小間 (左から) サミーUSA社のリック・ロカティ副社長、イタリアSAPARのロレンツォ・ムシコ会長、テクノプレイ社のエマニエラ・ボルタさん、マリオ・ザッカリア社長、サミーUSA社の鈴木義治社長



コナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社の小間でマイケル・ルドウィック社長

セガの新作CGカーレースゲーム「NASCAR」(仮称)は、試作機の状態で出品で、NASCARはストック・カー・オートレーシング全米協会の略称。セガは、このゲームを、アメリカの自動車レースファンにアピールする。セガは、このゲームを、アメリカの自動車レースファンにアピールする。セガは、このゲームを、アメリカの自動車レースファンにアピールする。



セガの新作CGカーレースゲーム「NASCAR」(仮称)は、試作機の状態で出品で、NASCARはストック・カー・オートレーシング全米協会の略称。セガは、このゲームを、アメリカの自動車レースファンにアピールする。

後懸
日本市場に進出していった日本のメーカーは、数年前まで多かったが、年ごとに減っていった。世界最大の市場とされる米国でのビジネスに当初は意欲的だったが、いつの間にか撤退したというメーカーも多いのだ。ASIでは初日の夜、パジャを持ってくる人から入場無料の「オペレーター・カクテルパーティー」が Hilton ホテルの大きな会場で開かれた。費用は主に出展メーカーが出し合い、オペレーターを招待するもので、毎年開かれている。

日本のショーパティのような高いパーティー券方式とはまったく違う。パーティーの主催者でもないのに挨拶を長々とする日本のショーパティとも異なる。今年のは昨年より多く約千人ほどが集まったが、AM業界にいて良かったとする業者が各地から集まる。ざつぱらんなパーティーだ。だがJAMMA関係者は来いていない。

少ない新ゲーム
ASIの出展内容は、TVゲーム機、その他のアーケードゲーム機、ジュエリーボックスなどのほかVRゲーム機、シミュレーター、硬貨作動式ネット端末機などかなり広い範囲のAM機をカバーしている。うちTVゲーム機は、英国ATEIや日本のAOUEキスポで先に披露されているものが多いので、日本から訪れた人にとっては新作はさめて少ない。

米国のミッドウェーゲームズ社は「ガントレット・ダークレグシー」の「ラッシュ」は旧アタリゲームズ社の開発したI社(インクレディブル・テクノロジ)に属する。カウンタートップ(卓上式)では「タツタマスター」シリーズのほか、「インフィニティ」を充実させている。同社製品はよく売れているが、それでも業績はよくないといわれる。家庭用はアップダウンが激しく、業務用のほうが安定しているのに、伸び悩んでいる。米国のメーカーでは他の

ミッドウェーゲームズ社は「ガントレット・ダークレグシー」の「ラッシュ」は旧アタリゲームズ社の開発したI社(インクレディブル・テクノロジ)に属する。カウンタートップ(卓上式)では「タツタマスター」シリーズのほか、「インフィニティ」を充実させている。同社製品はよく売れているが、それでも業績はよくないといわれる。家庭用はアップダウンが激しく、業務用のほうが安定しているのに、伸び悩んでいる。米国のメーカーでは他の

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

後懸

日本のショーパティのような高いパーティー券方式とはまったく違う。パーティーの主催者でもないのに挨拶を長々とする日本のショーパティとも異なる。今年のは昨年より多く約千人ほどが集まったが、AM業界にいて良かったとする業者が各地から集まる。ざつぱらんなパーティーだ。だがJAMMA関係者は来いていない。

米国のミッドウェーゲームズ社は「ガントレット・ダークレグシー」の「ラッシュ」は旧アタリゲームズ社の開発したI社(インクレディブル・テクノロジ)に属する。カウンタートップ(卓上式)では「タツタマスター」シリーズのほか、「インフィニティ」を充実させている。同社製品はよく売れているが、それでも業績はよくないといわれる。家庭用はアップダウンが激しく、業務用のほうが安定しているのに、伸び悩んでいる。米国のメーカーでは他の

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

ASI'00

ASI'00

ASI'00

ASI'00

退慣れの米国市場 賞金付きに打開策

FEC向け大型TVゲーム好調 公衆ネット端末は完成度を増す



ミッドウェー社「ガントレット・ダークレグシー」(上)、コナミAM・オブ・アメリカ社「シンパソンズ・ボウリング」を盛り上げるキャラクターたち



コナミAM・オブ・アメリカ社のガンゲーム機「サイレントスコープ2・ダークシルエット」はすでに出荷済み。日本ではこれから

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。



ナムコ・アメリカ社の小間で (左から) フランク・コセンティノ副社長、ケビン・ヘイズ社長、久恒健嗣執行副社長



カプコン・コインオブ社の小間で (左から) スティーブ・ブラッドビー副社長、ウィリアム・ガードナー社長、久保園隆氏



アトラス・ドリーム・エンタテインメント社(ADE)の小間で (左から) アトラスの藤原政治部長、ADE社山本純社長、ポール・スクリブナー氏、アミー・チョイさんスタッフ

米国の業務用AM機は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOエキスポ、後に発足したASI(八六・九六年はACME)とFEC向けファンエキスポも、三つもあつていずれも小規模になった。また、秋に開かれる遊園地関係のIAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がってきた。



ミッドウェー社ブースの一部から。ゴルフゲーム機「スキップゲーム」も新製品に数えられる



インクレディブル・テクノロジー社(ITT)ブースで披露された新作「ゴールデン・ボール」(上)。2日目にはトーナメントも実施された

「ナオミ」によるTVクイズゲーム

石集め封印解く

セガ社「クイズああっ女神さまっ」基板



クイズああっ女神さまっ

オミによるTVクイズゲーム「ああっ女神さまっ」が、五月下旬発売となる。これは講談社の協力により月刊アフタヌーンに連載中の漫画「ああっ女神さまっ」をモチーフにしたもの。同漫画の原作は「サクラ大戦」のキャラクターデザイナー藤島康介で、同クイズゲームのみに登場するオリジナルキャラクターを担当した。主人公(プレイヤー)が通う大学が魔族に封印されたため、校内(マップ)を歩いているいる女神と会い、女神が出す

「ギターフリークス」にベース演奏追加

コナミの「サードミックス」



ギターフリークス 3rd MIX

機能、PS用コントローラーも使える差し込み口、画面指示が逆になる左利きモードなどは前作を継承。「ドラムマニア」のセクションプレイも可能。価格百二十四万円、前作からの改造キット三十一万八千円。



AC-2200T

カトウのシリーズ6作目
コンパクト型で
ファンシーリフターデミ



ファンシーリフターデミ

小さくなり、一九〇×一八七×二二〇以内の景品に対応している。遊び方は同じで、六つのバケットから一つを選び、ルーレットで止めたプラス、マイナスの数字

自動回収機能付き両替機
データの集計も

旭精工「AC-2200T」

旭精工(本社東京、閉店の貸し出し終了時刻をセットしておけば、その時刻に両替終了のサインを表示した後、釣り銭の回収や集計などが自動的に実行され、作業を省力化することができる。六万円。データとして売上額や各ホッパーの金種別受け入れ枚数と払い出し枚数を記憶、バックアップされており液晶表示で確認できる。プリンターに接続すればプリントアウトする。百、五百円硬貨、千円紙幣に対応し、五百円硬貨を払い出す(選択可能)。定価八十六万円。

「達人ゲーム」シリーズ第1弾

中華鍋を振って

ナムコのプライズ機「料理の達人」



料理の達人

オープンカーで

ホープ「マジカルドライブ」



マジカルドライブ

したゲーム。コンロの上で置かれた中華鍋の柄を振って操作する。中華鍋は透明の半球ドームがカバーされており、内部の手にリングが取り付けられ、鍋の中には数個のボールが入っている。プレイヤーは炒めものの要領で鍋を回すように振るが、ボールをジャンプさせてリングの中を通過させていく。リングにはセンサーがあり、ボールが通過するとリングのランプが点滅し、画面に得点が表示される。制限時間内に一定得点以上を獲得すると、左側ボックス内に吊るされた景品が払い出される。

UFOの穴狙う

ユウビス「UFOバニック」



UFOバニック

「すーぱーてれびでんわ」
アンパンマン

バンプレストからシリーズ3作目



すーぱーてれびでんわ・アンパンマン

ワイドな使用範囲に対応する旭精工のコインセレクター。

旭精工のコインセレクター製品紹介。左から：設定自在型セレクター MODEL AF-954EF、プログラム式電子選別セレクター MODEL AS-2、軽量型フロントセレクター MODEL PFB-730、プログラム式電子選別セレクター MODEL AS-1。各製品の機能と価格が記載されている。

話題のマシン

話題のマシン

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 マーヴル VS カプコン 2 (カプコン) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	7.44
2	2 パワースマッシュ (セガ社ナオミ) Virtua Tennis (Sega)	6.46
3	4 バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.32
4	5 ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)	6.19
5	3 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	6.18
6	8 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.67
7	7 バーチャNBA (セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	5.58
8	13 サイヴァリア (サクセス/タイトー) Psyvariar (Success/Taito)	5.47
9	6 スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	5.18
10	17 対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.13
11	11 デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム (テクモ) Dead or Alive 2 Millennium (Tecmo)	4.95
12	9 バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.89
13	16 対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick Kairakuten* (Psikyo)	4.86
14	12 ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.80
15	18 クレイジータクシー (セガ社ナオミ) Crazy Taxi (Sega)	4.67
16	10 ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.60
17	22 ストリートファイター III サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	4.56
18	32 上海 III (サン電子/タイトー) Shanghai III (Sun)	4.50
19	23 アクアラッシュ (ナムコ) Aqua Rush (Namco)	4.47
20	31 スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4.42
21	29 上海・万里の長城 (サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.34
22	39 アイドル雀士スーチャーバイ III (ジャレコ/セガ社NAOMI) Mahjong Soo-Chi-Pai III* (Jaleco)	4.33
23	20 餓狼 - マーク・オブ・ザ・ウルブズ (SNKネオジオ) Garou - Mark of The Wolves (SNK)	4.31
24	30 E 雀さくら荘 (セイブ開発) E Jong Sakurazo* (Seibu)	4.28
25	26 ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.27

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2 ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega)	8.73
2	3 ゴルゴ13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)	8.18
3	4 サンバDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	7.96
4	1 ワールドキックス (SD/DX) (ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)	7.73
5	5 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	7.67
6	- ビートマニア・クラブミックス (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	7.20
7	19 キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)	7.13
8	6 18ホイラー (セガ社) Eighteen Wheeler (Sega)	6.89
9	- ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	6.80
10	14 バトルギア (タイトー) Battle Gear (Taito)	6.38
11	7 ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.26
12	9 ミリオンヒッツ (ナムコ) Million Hits (Namco)	6.22
13	12 クライシスゾーン (SD/DX) (ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.18
14	11 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.16
15	16 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.01
16	20 スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
17	8 タッチ・デ・ウノー 2 (セガ社) Touch de Uno 2 (Sega)	5.86
18	10 ドラムマニア (コナミ) Drum Mania (Konami)	5.83

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	-	バンチマニア北斗の拳 (コナミ) Punch Mania (Konami)	8.60
2	1	フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.08
3	2	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)	8.00
4	3	ストリートスナップ (トワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	7.09
5	6	透明マジック (オムロン) Transparent Magic (Omron)	6.00
6	5	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atllus)	5.50
7	15	アートマジック (オムロン) Art Magic (Omron)	5.38

評価 (RATING)
調査ローテーションの設置機を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大衆的な人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

Lucas Tonalis (4)

「絶対に聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

ピアノの騒音の問題のためにすくなくとも資金を投じて家を新築した友人は困りはててしまった。その後数度その友人と会ったが、私にもならぬこれといった解決策はうかんできない。「お婆さんの方は全然ピアノの音など聴こえないと話しているのだけれどね」

「あの人は耳栓をしてピアノの音が聴こえるそうだ」

私たち小市民にとって

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」



「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

「絶対聴こえない」ということは無いのだが、「しかしね、あれで聴こえるといわれてもね」「あの人の家まで聞ける、四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってきたとお礼を言われているのだから」「常識ではそうだけれどね」

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー エイブルコーポレーション

バージョンアップ版完成!
新製品

《改良点》

- 4層基板になって容量大幅アップ!!
- バックアップ機能搭載。
- 12段階の配当調整。
- 500円投入時のクレジットで、コンティニューができる。

老・若・男・女
ダレガヤッても 楽しい!!
新製品

①動いている的をB8弾でバンバン撃ちまくる。
②設定得点に達したらダーツに挑戦。
③ダーツの欲しい景品番号を狙って撃て。
④当たった番号の景品をGET!!
⑤余った得点はコンティニュー時、手持ちになるヨ。

サイズ: H1,880×W990×D2,000

企画・製造: ㈱エイブルコーポレーション

プロボウル・パートII
好評発売中

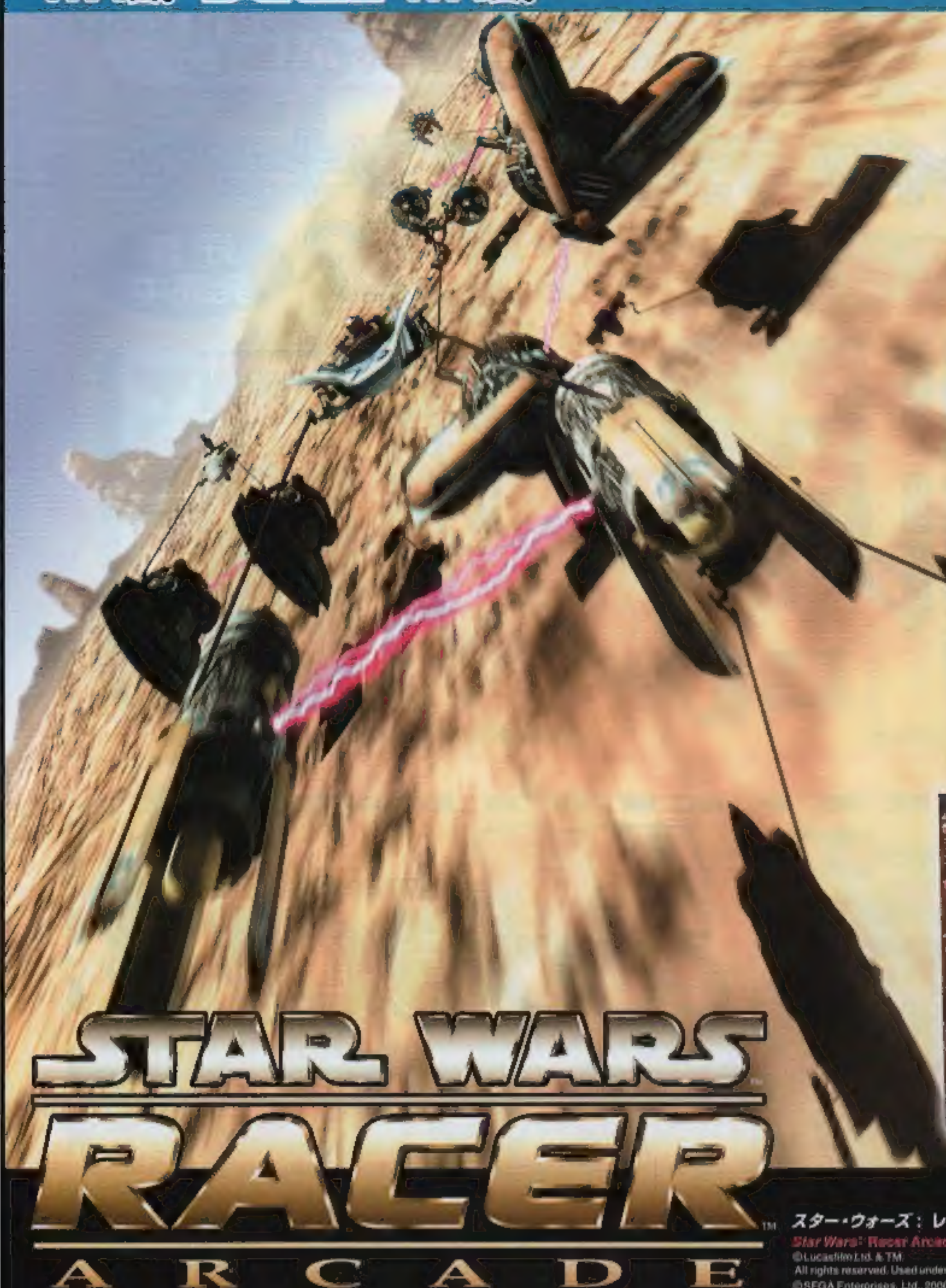
長期安定稼働記録を更新中!

- リアルで激快感を演出。
- スプリットにチャレンジ。
- 軽快なBGMサウンド。
- リアルなダンボール・トラップ時のワンタッチリセット機構付き。

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

WAQ! SEGA WAQ!



「スター・ウォーズ:エピソードI」のボッドレースを迫力のグラフィックと臨場感あふれるサウンドで再現!

世界中のファンを熱狂させた、SF映画「スター・ウォーズ:エピソードI」. その名シーンの興奮をそのままに、対戦型3Dレーシングゲームとして新登場。プレイヤーは、映画に登場するキャラクターに扮してボッドレーサーを操り、時速900kmオーバーのスピードで、激しくも爽快なレースバトルを繰り広げる。映画を超える迫力と臨場感を体験できる、超絶アーケードゲームマシンです。



インパットのさらさらタッチで、抜群のアイキャッチ効果!



2つのレバーで操作。「自動車やバイク」とは異なる、新鮮で未来的な操作感覚を堪能。手元には接触時の衝撃を伝える振動ユニットを搭載。さらに、迫力の重低音を生み出すサブウーハーをシート後方に配置。最高の臨場感を演出します。

遊び方

ライバルマシンと競争しながら、制限時間内に完走と1位を目指します。



1,310(W)×2,830(D)×2,230(H)mm
50インチプロジェクションTV 370kg
AC100V 約600W

スター・ウォーズ: レーサー アーケード
Star Wars: Racer Arcade
©Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorization
©SEGA Enterprises, Ltd. 2000

Fly through the unbelievable experience of the new Star Wars: Racer Arcade game!!

NAOMI™

美しき女神さま。我に答えを授けたまえ...♡

クイズ ああ女神さま

～闘う翼とともに～

『月刊アフタヌーン』で人気のああ女神さまが、ストーリー性あふれるクイズゲームで登場。キヤンバス内に張られた結界を取り除き、女神さま達とともに立ち上がる巨大な魔力の敵を倒せ!

原作の人気キャラクターを、ポリゴンによる美しく迫力のアニメーションで描き、ストーリーを再現。さらに、豊富なジャンルのクイズで幅広いプレイヤーを魅了。また、各キャラクターに独自のエピソードを相違、マルチエンディングにより、プレイごとに新しい発見が得られ、リピータープレイを促します。



©鳥居康介/講談社 ©SEGA/講談社 2000

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東横谷 2-12-14

電話 03(5737)7538 (国内販売部)

電話 03(5737)7541 (国内販売部・プレイス販売部)

電話 03(5737)7544 (海外販売部)

電話 011(841)0250 (札幌販売部)

電話 06(6334)5336 (大阪府豊中市豊南町東2-5-3)

電話 06(6334)5336 (福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5)

電話 06(702)3003 (名古屋販売部)

電話 06(702)3003 (愛知県名古屋市中区東区社が丘1-804)

●ここに記載されている製品の情報は、予告なしに変更される場合があります。ご了承ください。

英文版業界ニュース

2 Leisure Parks Deep In Debt

The presidents of two large leisure facilities in Kyushu have resigned office to assume responsibility for financial losses. One is Huis Ten Bosch Co., Nagasaki, operating the theme park "Huis Ten Bosch" and "Holland Village". The other is Phoenix Resort Co., Miyazaki, operating the resort "Sea Gaia" including the "Ocean Dome". Local government invested capital in both companies and major banks have also provided large loans. Despite the obvious failure in management, these two companies are still continuing to operate.

After enjoying success with "Hol-

land Village" which opened in 1983, Huis Ten Bosch opened "Huis Ten Bosch" in 1992. Although it is visited by 4 million people annually, its business performance has been changing for the worse and it incurred ¥6,300 million in operating loss in the fiscal year ended March 1999, with the cumulative deficit amounting to ¥80,000 million. Therefore, the company asked its creditor, the Industrial Bank of Japan, to forgive ¥20,200 million of credit, which the bank accepted it. To assume responsibility for the loss, the president retired but his successor is not yet determined.

Although Phoenix Resort opened the "Sea Gaia" in 1993, its operation has worsened to such an extent that its cumulative loss and outstanding debt in March 1999 amounted to ¥262,800 million. 56% of loans were furnished by the Daiichi-Kangyo Bank.

SCE Obtains Export License

It was found out in mid-April that given the possibility that it could be diverted to military use, "Play Station 2" (PS2) was designated as a "multi-purpose product related to ordinary weapons", the export of which is restricted. This is the first such occurrence with game consoles. The manufacturer, Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on April 17 that it filed an application with the Ministry of International Trade and Industry (MITI) to allow the export of "PS2" and it was accepted.

The reason for the "PS2" being designated as an item to be put under export control seems to be that, since the processing capacity of its graphic chips is high, they could be used in military technology such as in missile guidance systems. Consequently, the "PS2" cannot be exported without permission, even as a personal gift.

SCE started domestic shipment of the "PS2" on March 4 and shipped 1,400,000 sets by the end of March. Since it intends to start export it to the USA and Europe from autumn this year, it was necessary to finish export license procedures. However, even though its export is now permitted, it is still prohibited from selling to Iran, Iraq, Libya, and Democratic People North Korea.

Kyoto City Intro's Sega Simulators

The Kyoto Citizen Disaster Prevention Center, an organization associated with the Kyoto City government, opened the "Disaster Prevention Virtual Corner" incorporating Sega Enterprise's ride simulator "3D Kyoto Great Earthquake" on March 24. This facility was established in September 1995 after the "Great Hanshin Earthquake" which struck on January 17, 1995, and is supported by the Fire Defense Bureau of Kyoto City.

The "3D Kyoto Great Earthquake" is a combination of CG movie with 150-inch screen and 4-seater rides in two rows. Players wearing polaroid goggles experience the terror of earthquakes during the seven minute ride. Apart from this, there is also an audio attraction where players can experience various land-based & desert disasters.

There is also an arcade corner where Sega's "Brave Firefighters" etc. are installed. Both admission and play are free of charge. The Kyoto Citizen Disaster Prevention Center spent about ¥150 million on these new facilities.

Sega To Split Arcade Division

Although Sega Enterprises Ltd., Tokyo, had planned to transfer its arcade operation division into two subsidiaries such as East Japan and West

Japan, it is now clear that it will be split into five subsidiaries. However, the regional division, president, etc. of each subsidiary are not yet determined. The transfer will be carried out in September this year.

In November 1999, along with the announcement of mid-term results, Sega announced that it will split the R&D division into about 15 subsidiaries, and also split the arcade division into two subsidiaries. As for the R&D division, "Amusement R&D division 2" transferred into CSK Research Institute (CRI) (see "Game Machine" No. 608). CRI is not Sega's subsidiary, but a private company 72.5% of whose stocks are owned by chairman Isao Okawa. Sega has been explaining that other transferred sections will become directly-owned subsidiaries of Sega.

According to Sega's recent explanation, its arcades numbered 870 in March 1999. Since then, however, the company has closed small unprofitable arcades one after another, decreasing the total number to 600. In this division, 1,100 workers, 1/3 of Sega's total workforce, are engaged. From September onward, they will be transferred to five subsidiaries to improve efficiency. A concrete plan will be revealed at the end of May.

Sega's "NASCAR", and the exhibits were generally lacking excitement. The name "Atari Games" was not evident since it has now been absorbed into Midway Games, while SNK of America did not exhibit its products as it specializes in home videos.

Midway introduced "Gauntlet Dark Legacy", "Cruis'n Exotica", "Skins Game" and "Touch Master 8000." Sega Enterprises USA exhibited the prototype of "NASCAR", "18 Wheeler", and "Star Wars Racer". Namco America showed "World Kicks", "Crisis Zone" and Gaelco's "Football Power", Konami exhibited "Simpsons Bowling", "Silent Scope 2: Dark Silhouette", and "Enforcer". Capcom showed "Marvel vs. Capcom 2" and "Daimahoo". Sammy USA unveiled its new gun game "Deer Hunter".

Atlus Revises Forecast Down

Atlus Co., Ltd., Tokyo, revised its forecast of fiscal results downward on April 21. The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending March 2000 is ¥20,300 million in revenue and ¥410 million in final net income. Atlus previously forecast ¥21,000 million in consolidated revenue and ¥490 million in final net loss on October 29, 1999.

According to Atlus, since the results of Apies Co., an arcade operation subsidiary, were well below the previous forecast, operating income is now expected to be a loss of ¥130 million. Atlus Dream Entertainment Co., a US subsidiary for marketing photo sticker machines, also had results falling well below the previous forecast.

Atlus will incur a deficit in consolidated results for two years in a row. However, its non-consolidated results are expected to regain a credit.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)

!! DELUXE VIDEOS

& SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

キャッチ・ザ・ハート

TAITO®

大好評!
楽しさ満載!多彩な機能とアイキャッチ振群の筐体で
プライズコーナーを華やかに演出。

タイトー プライズマシン ラインナップ

カプリチオサイクロン
*Capriccio Cyclone*あちゆる形状の
景品に対応できる
2人用クレーンゲーム。

スピン機能付

W1760mm×D895mm×H1980mm/230kg



DON DON てる道!

スロットの出た目で
景品が行ったり来たり。
楽しい仕掛け盛り沢山!省スペース設計
コンティニュー仕様

W884mm×D1100mm×H1889mm



そろそろ? BIG

大型ウインドウを採用。
リピーター続出の
多彩な演出!省スペース設計
コンティニュー仕様

W1200mm×D890mm×H1850mm/205kg

好評
発売中

鉄道浪漫、第3章

「電車でGO!」シリーズ最新作!

全くの新規路線5路線、13車種。



「リアルタイムモード」搭載。

電車 GO! 3
通勤編 LET'S GO BY TRAIN! 3

鮮明で美しいゲーム画面。



「ファミリーモード」と「鉄人モード」搭載。



大好評のパチスロシリーズ 新機種も加わって、好評発売中!

2WAY筐体の第2弾

チェリーキューブ

パチスロ業界初の
フランク絵柄!!多彩なリーチ目。
絵柄が見易く、目押しも簡単!

大当たり続出の第1弾

ワニ丸DX

人気のワニ丸が、
ゲームに登場!!メダルのペイアウト率を
6段階に設定可能。

株式会社タイトー

〒102-8648 東京都千代田区千代田2-5-3 © TAITO CORP. 2000

※筐体の仕様外観及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649